COMMAND & CONQUER PEŁNA WERSJA PRZEBOJU

Komputer Świat

ISSN 1897-4155 • NR INDEKSU 229-296

GRY EXTRA

nr 2/2008

WYDANIE SPECJALNE

PISMO Z PŁYTĄ POŚWIĘCONE GRZE

COMMAND & CONQUER 3 GNIEW KANE'A

TYLKO 6,90 w tym 7% VAT

DUŻE ZMIANY:

- więcej frakcji!
- podbój świata!
- rozłam w NOD!



WIELKA ZAPOWIEDŹ!

Command & Conquer Red Alert 3

Wojny nie o tyberium

ISSN 1897-4155 NR INDEKSU 229 296 02
9 771897 415802

EXTRA! DWA PLAKATY





Command & Conqu

dodatek do gry strategicznej / Nowe strony konfliktu i styl rozgrywki łączący tury i czas rzeczywisty – zdaniem twórców tego właśnie było trzeba, by rozgniewać Kane'a

O władzę na Ziemi wciąż walczą stechnicyzowane oddziały GDI z niedofinansowanymi terrorystami z NOD-u, a w konflikt mieszają się obcy zwani scrinami. Ta część serii jest o tyle nietypowa, że dotąd cała kampania rozgrywała się w krótkim czasie, co współgrało z fabularyzowanymi fragmentami spajającymi kolejne misje. Tym razem 13 scenariuszy kampanii podzielono na trzy części, których akcja toczy się na przestrzeni ponad 10 lat.

HISTORIA KONFLIKTU

Pierwszy epizod przypada na okres pomiędzy Command & Conquer 2: Tiberium Sun a drugą wojną o tyberium pokazaną w Command & Conquerze 3. Misje te uzupełniają naszą wiedzę o tym, jak Kane pozbierał się po kolejnej klęsce. A nie było to łatwe, bo został uznany za nieżyjącego i po przywództwo sięgnęli inni. Trzeba więc będzie spacyfikować brata Marciona dowodzącego religijnym bractwem Black Hand działającym w ramach NOD-u. Drugi epizod pokazuje wydarzenia w tle Wojen o tyberium. Ostatni przedstawia działania Kane'a kilka lat po wojnie.

Pomysł dobry, choć godzi w spójność dotychczasowego świata. O ile trudno mieć zastrzeżenia do istnienia frakcji przed wydarzeniami z C&C3, to w trakcie znanej nam wojny nie istniały żadne podziały. Poza tym takie rozłożenie akcji zrywa ciągłość wydarzeń. Spoiwem jest sam Kane, tak stary jak węgiel, a mimo to w zasadzie niezmieniony. Co prawda w poprzedniej części przybyło mu na twarzy tyberium, ale na urodzie nie ucierpiał.

MNOGOŚĆ FRAKCJI

Zajęcie się w kampanii tylko Kane'em i jego paskudnymi chłopcami (i dziewczętami) było możliwe z jednego powodu: każda z dotychczasowych trzech stron konfliktu zyskała dwie dodatkowe wchodzące w jej skład frakcje mające jednostki o niekiedy bardzo odmiennych cechach, choć nawiązujące do maszyn znanych z Wojen o tyberium i wcześniejszych części. Poza tym siła każdej frakcji na jednym polu równoważona jest słabością na innym. Wymusza to opracowanie nowych taktyk dla każdej z frakcji i znacząco wydłuża zabawę zarówno w grze pojedynczej jak i wieloosobowej. Ten sprytny, choć prosty zabieg oszczędził autorom sporo czasu, bo nie musieli przygotowywać całkiem nowych projektów (a jednocześnie my otrzymujemy sporo nowych jednostek).

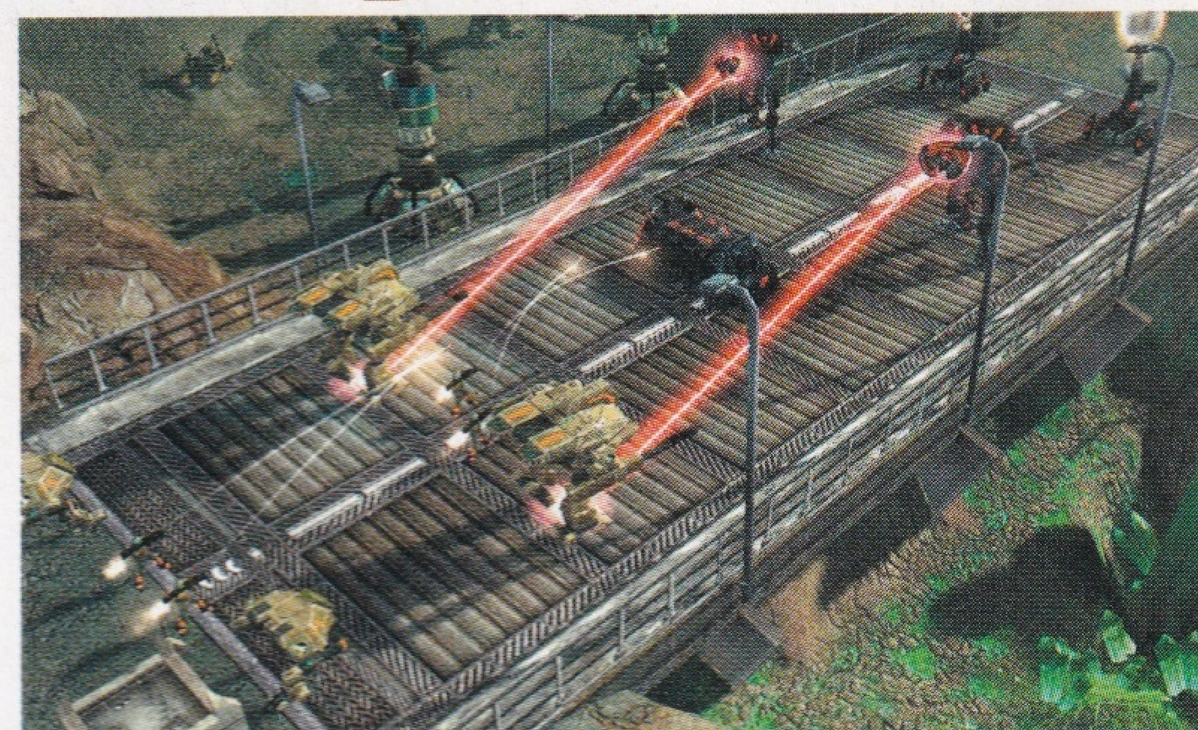
GDI zyskało wsparcie Steel Talons i ZOCOM-u. Pierwsza z frakcji to połączenie Gwardii Narodowej z muzeum techniki. Ponieważ Steel Talons to formacja, ktora była przeznaczona do utrzymywania spokoju po serii wojen, do jej jednostek wycofywano stary sprzęt. Przeszedł jednak znaczące modernizacje. Swoj sukces wojska Steel Talons opierają na sile ciężko opancerzonych machin kroczących i elastyczności – każdy ich oddział, nawet inżynier i żniwiarka, potrafi walczyć. Dla równowagi nie mogą za to korzystać z technologii ultradźwiękowej i budować piechoty poza czterema podstawowymi rodzajami. Nie mają też niektórych rodzajów wsparcia.

Przeciwieństwem tej frakcji są siły ZOCOM złożone z weteranów. Oddziały te werbuje się z przeznaczeniem do przejmowania stref czerwonych (najbardziej skażonych tyberium), więc są nowocześnie wyposażone. W tej frakcji pancerze redukujące niszczący wpływ tyberium ma nawet najsłabsza piechota. Dzięki temu jednostki ZOCOM-u są w znacznej mierze uodpornione na promieniowanie i ataki oparte na tyberium. Poza tym wyposażenie ich wojsk obejmuje najnowszy krzyk techniki – broń działającą na zasadzie rozchodzenia się fal dźwiękowych.

PODZIAŁ WEWNĘTRZNY

Niewiele wiadomo o konfliktach w GDI, ale dzięki kampanii dowiemy się sporo o kulisach działania NOD-u i jego dwóch frakcji: Black Hand i The Marked of Kane. Pierwsza przypomina bractwo religijne, choć u jego początków leży zabójstwo dokonane na założycielu. Siła Black Hand leży w piechocie, która zaraz po wyjściu z koszar staje się weteranami, oraz w korzystaniu z dwóch komandosów jednocześnie (od razu zyskują status legendy). W zamian za to Black Hand nie korzysta z technik ukrywających charakterystycznych dla NOD-u.

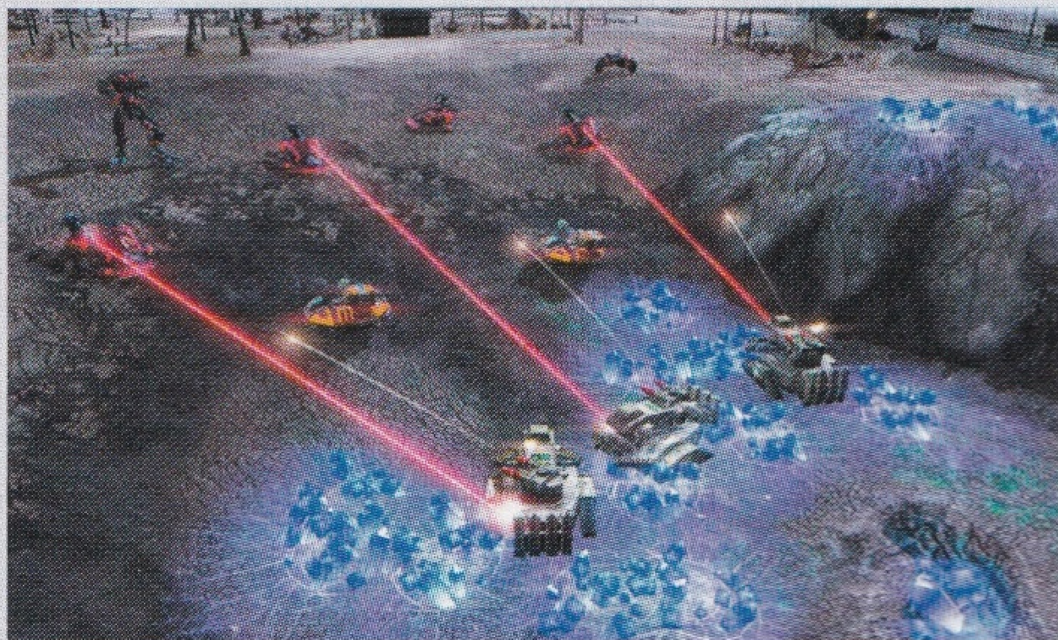
O ile członkowie Black Hand są bezgranicznie wierni swemu dowódcy, żołnierze The Marked of Kane nie mają problemu z tym, komu służyć. Są cyborgami, więc problem lojalności dla nich nie istnieje – wykonują bez szemrania najtrudniejsze rozkazy. Ich doktryna walki wykorzystuje ukrycie się, atak znienacka i technologie oparte na tyberium, wśród nich potężną superbroń.

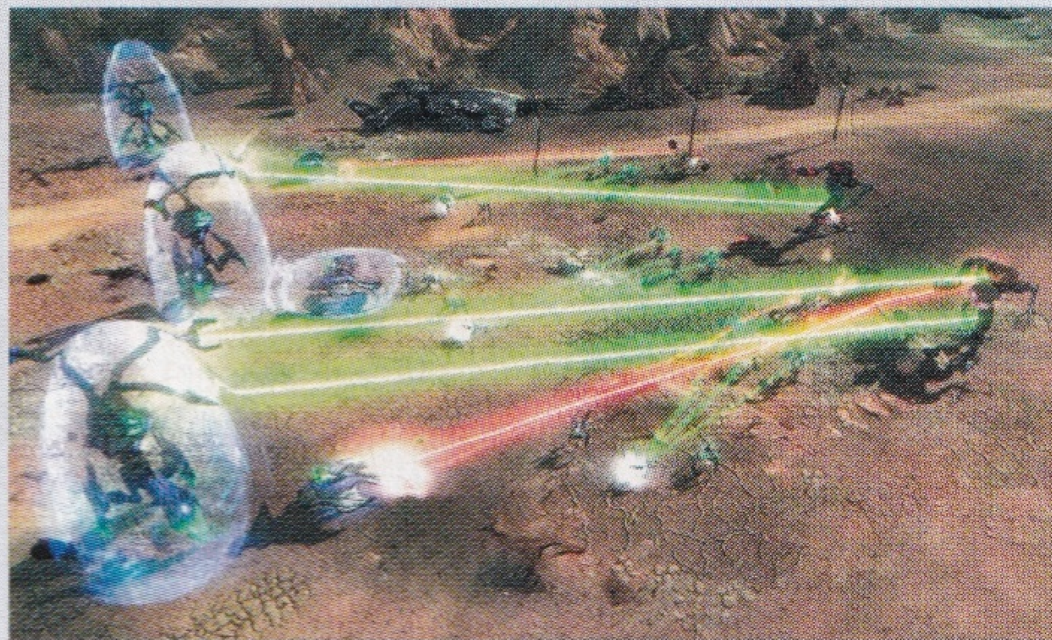

Wojskom Steel Talons trudno pokonać obronę, której centrum jest Reconer – transporter piechoty zmieniający się w bunkier


W kolejnych częściach serii kroczące machiny bojowe są coraz częściej spotykane, bo konflikt przenosi się w przyszłość, ale też bo po prostu wyglądają wręcz imponująco

er 3: Gniew Kane'a

KAŻDY MOŻE NAPADAĆ, PYTANIE TYLKO, KTO ROBI TO NAJSKUTECZNIEJ


Nawet żniwiarki zbierające kryształy tyberium mają szansę odpowiedzieć ogniem. Ich spora wytrzymałość na uszkodzenia pozwala im postrzelać całkiem długo.


Avatary i mniejsze jednostki scrinów mają pola siłowe, które stanowią dodatkową osłonę, a jednocześnie nie przeszkadzają w prowadzeniu ognia.


Wczesna wersja machiny kroczącej NOD-u nie wygląda imponująco, ale na pewno będzie potrafiła nieźle namieszać w szeregach przeciwnika.


Co prawda Hammerheady z trudem radzą sobie z jednoczesnym zagrożeniem z ziemi i z powietrza, ale stanowią dobrą broń przeciwko większości celów

Nawet scrinowie mają przydziałowe frakcje, Reaper-17 i Traveler-59. Pierwsza z nich jest kultem eliminującym wszystkich, którzy nie chcą się podporządkować. Sekta wyspecjalizowała się w walce lądowej, doskonaląc broń promienistą wykorzystującą przetworzone tyberium. W odróżnieniu od pozostałych frakcji scrinów Reaper-17 nie korzysta z kontroli umysłu, ulubionego sposobu walki tej rasy.

Ostatnią nowością są arcyruchliwi Traveler-59. W swoich działaniach wykorzystują maskowanie i zaskoczenie. Mają też coś, czego obawiają się inni: możliwość przechwytywania jednostek przeciwnika, dzięki czemu są w stanie walczyć z wrogiem jego własną bronią. Jednostki przechwytujące są co prawda bezbronne i do tego nie mają pancerza, ale użyte w odpowiedni sposób potrafią przejąć całe armie. I to daleko na tyłach wroga, bo mogą teleportować się po mapie. Ich wadą jest to, że koniecznie trzeba zapewniać im ścisłą ochronę oraz fakt, że wymagają dużo mikrozarządzania – cały czas należy mieć je na oku.


Zwiad bojem jest cokolwiek anemiczny, ale pokazuje, że scrinowie zdążyli już nieźle rozbudować bazę wśród bogatych pól tyberium

KOLOSY NIE TAKIE WIELKIE

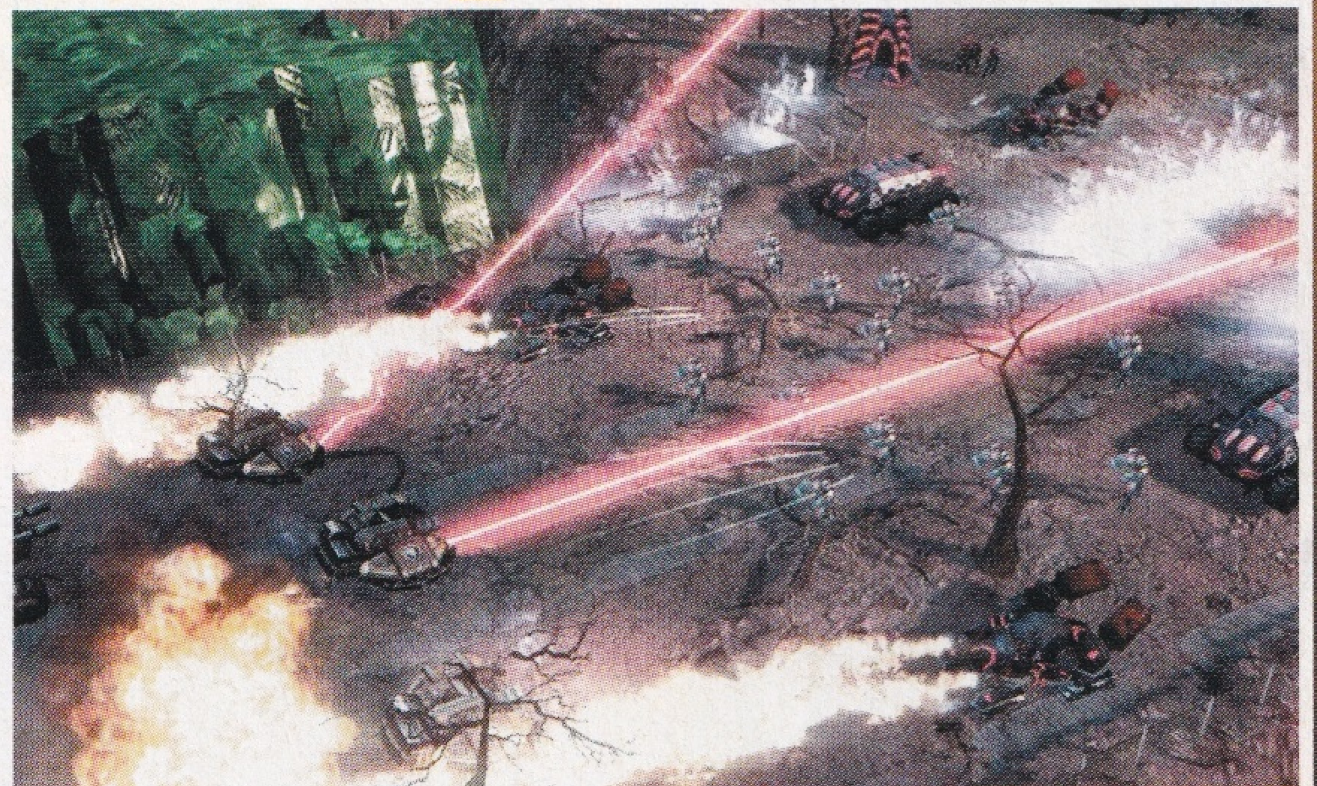
Każda ze stron dysponuje specjalną bronią, która tworzona jest w osobnym budynku, a jej zbudowanie zajmuje mnóstwo czasu. Superbronie znacznie dłużej niż normalne jednostki wytrzymują ciężki ostrzał i mają specjalne umiejętności, jednak nie da się wygrać bitwy tylko za ich pomocą – jeśli nie użyjemy jednostek wsparcia, superbroń bardzo szybko zostanie zniszczona przez zmasowany atak wroga.

GDI wyposażone jest w pojazd MARV, który stanowi znacznie ulepszoną żniwiarkę tyberium. Zebrane kryształy są natychmiast zamieniane na kredyty, z pominięciem rafinerii. Podstawowe uzbrojenie stanowią trzy karabiny maszynowe. Do tego wewnątrz pojazdu mogą się zmieścić cztery oddziały piechoty. MARV jest w stanie pokonać pojazdy wroga, nawet największe czołgi GDI, kroczące machiny NOD-u czy anihilatory scrinów.

NOD straszy przeciwników pojazdem kroczącym o nazwie Redeemer. Przyjmuje on na pokład wszelką piechotę, która zachowuje możliwość działania. A zatem milicja i milicja rakietowa prowadzi ogień odpowiednio z pistoletów i rakiet, sabotażysta naprawia pojazd, a członkowie Black Handu dodają ramię ziejące ogniem. Standardową broń stanowią trzy wieżyczki wyposażone w potrójnie sprzężone lasery, zaś głównym uzbrojeniem jest generator, którego pociski sprawiają, że wojska przeciwnika zaczynają walczyć między sobą.

Najpotężniejsza jednostka scrinów to Eradicator Hexapod wyglądający jak wielki pająk. Podobnie jak MARV ma cztery platformy do przewożenia jednostek. Jego główna broń to wyrzutnie dysków plazmowych. Obszukuje każdy kąt, by przerobić rozbite pojazdy na kredyty.

Mając tak urozmaicone narzędzia, możemy wziąć udział w nowym trybie podboju świata, który zostaje udostępniony zaraz po ukończeniu kampanii. Polega on na połączeniu turowej gry w skali strategicznej z bitwami taktycznymi rozgrywanymi w czasie rzeczywistym. W tym obecnym w wielu grach trybie rozgrywki da się zachować po bitwie oddziały, które przeżyły. Dzięki temu na znaczeniu zyska pilnowanie weteranów, by nie pakowali się niepotrzebnie w awantury.


Z wojsk GDI największe szanse przeżycia w strefie skażonej mają żołnierze ZOCOM. Ale przeżycie ataku to inna sprawa

Z CZYM NA PODBÓJ ŚWIATA?

Wydaje się, że jeśli chodzi o nowe pomysły, Gniew Kane'a prezentuje się niezbyt imponująco. Nic dziwnego, w końcu jego rdzeń stanowią solidnie przetrawione treści wielu poprzednich gier (także konkurencyjnych), zaś dodane elementy raczej gonią rywali niż wyznaczają nowe kierunki.

Z drugiej jednak strony sposób podania tych dobrze znanych elementów zasługuje na uznanie, podobnie jak stworzenie dodatkowych map i sposobów komunikacji. Przez kilkanaście lat gra zmieniła się technicznie, ale nadal zapewnia wiele zabawy. A dla każdego, kto zarejestruje Gniew Kane'a przed 15 września, przygoda z serią wydłuży się o kolejne godziny walki. Dostanie bowiem dostęp do betatestów gry Command & Conquer: Red Alert 3! ■

Command & Conquer 3 Gniew Kane'a 16+ www.pegi.info

wymagania minimalne	
procesor 2,2 GHz, 512 MB RAM (Vista 1 GB), karta 64 MB, DVD	
przewidywana premiera	**przewidywana cena**
28 marca 2008	79 zł

Command & Conquer Red Alert 3

strategiczna / Alternatywna historia powraca z nowym mocarstwem i organizacją walki. Oby tylko twórcy gry nie przeszarżowali z parodiowaniem gier strategicznych

Po siedmiu latach przerwy twórcy serii Command & Conquer znów zapraszają nas do swojej wersji historii świata i wielkiej wojny, w której machina czasu odgrywa niebagatelną rolę po raz kolejny. W pierwszej części zlikwidowano Hitlera, przez co nie doszedł do władzy w Niemczech i nie wywołał drugiej wojny światowej. Za to doszło do starcia pomiędzy demokracjami Zachodu a Związkiem Radzieckim. Rosjanie przegrali, alianci wycofali się do Moskwy i zabarykadowali na Kremlu. Dlatego Związek Radziecki po raz kolejny cofa się w czasie, by zapewnić sobie zwycięstwo w zimnej wojnie. Jednak wynik wyprawy okazuje się inny od planowanego...

WODNA WOJNA

Całe to mieszanie w historii doprowadza do powstania prawdziwego Imperium Wschodzącego Słońca, czyli wielkiej Japonii obejmującej oprócz swoich wysp także wiele innych. To nowa frakcja w grze. Wybucha trzecia wojna światowa, w której biorą udział trzy strony. Ponieważ Japonia jest mocarstwem morsko-lądowym, akcja w dużej mierze toczy się na wodzie. Z bardzo wstępnych informacji wynika, że będziemy wykorzystywać do walki różne zapomniane wynalazki.

Nowa wersja MCV, pojazdu zakładającego bazy, może się poruszać także po wodzie. To dobrze, bo w tej serii miejsce na lądzie zawsze było w cenie. Dlatego niektóre bazy zostaną zapewne zbudowane przynajmniej częściowo na morzu, chociaż stawianie tam budynków będzie kosztować więcej niż na lądzie. Do ich ochrony potrzebna będzie rozbudowana flota, która powraca do łask wraz z bitwami morskimi dorównującymi skalą walkom na lądzie. Obronę wzmocnią też fortece wzniesione na pływających wyspach.

Każda ze stron ma unikatowe cechy. Rosjanie jak zwykle używają głównie ciężkich dwulufowych czołgów, krążowników i wszechobecnych cewek Tesli. Japończycy natomiast są bardzo silni na morzu i wolą bardziej zaawansowane technologie. Używają co prawda samurajów i wojowników ninja, ale ich wyposażenie nie przypomina tradycyjnych mieczy czy shurikenów. Mają też roboty. Alianci nadal są silni w powietrzu i na morzu. Na lądzie mają jednostki wykorzystujące zaskoczenie.

BROŃ CYRKOWA

W serii Red Alert zazwyczaj mieliśmy do czynienia z dziwnymi rodzajami broni. Tym razem jednak wydaje się, że twórcy przesadzili z ich zabawnością.



Miejsca nadające się do lądowania muszą być silnie bronione, bowiem wróg może przeprowadzić desant ze statków lub przysłać amfibie, jak na przykład tutaj

Trzeba będzie sporo czasu, by przyzwyczaić się na przykład do stosowanych przez Rosjan pancernych niedźwiedzi, które mają być zrzucane na spadochronach na tyły wroga, aby zastawiać tam pułapki. Pojawią się także inteligentne delfiny, zapewne służące do zwiadu. Z mniej śmiesznych jednostek Rosjanie wykorzystają łódź podwodną Akuła, która nie tylko zwalcza okręty, ale też szkoli oddziały nurków.

W końcu przeprowadzimy prawdziwe desanty morskie. Wyładunek jednostek ze statków transportowych możliwy będzie na plażach, zatem patrolowanie miejsc dogodnych do wysadzenia oddziałów nabierze znaczenia strategicznego. Będzie też jednak transportowiec o nazwie Bullfrog, który ma wystrzeliwać desant niczym z cyrkowego działa. Dzięki temu wyładunek będzie następował śmieszniej i w dowolnym miejscu. Po wystrzeleniu z działa piechur nie zostanie na szczęście złapany w siatkę, lecz w miarę normalnie wyląduje na spadochronie.

Znaczna część pojazdów będzie mogła poruszać się zarówno w wodzie jak też na lądzie. By zrównoważyć tę elastyczność, mają zostać obniżone ich pozostałe parametry użytkowe takie jak siła ognia czy odporność na ostrzał wroga. Przykładami takich jednostek może być ruchoma wyrzutnia V4 aliantów, której zaletą jest atak obszarowy i duża celność, zaś po stronie Japonii ciężki, bardzo dobrze opancerzony czołg Tsunami, który na lądzie będzie szybszy niż w wodzie. Ciekawą jednostką z tej grupy jest japoński bombowiec Seawing, który wpadając do wody, zmienia się w łódź podwodną. Zresztą przekształcenia jednostek z jednego typu w inny wydają się japońską domeną.

STARZY ZNAJOMI

Ujawnione jak dotąd przez twórców jednostki lądowe nie wypadają zbyt efektownie. Nawet japońscy samurajowie z mieczami czy działa plazmowe nie budzą wielkich emocji. Za to pojawienie się starej znajomej Tanyi już tak. Tym razem komandoska będzie potrafiła cofnąć się w czasie, by zregenerować zdrowie. Prawdopodobnie nie pękłaby nawet na odgłos szczekających psów w przeciwieństwie do żołnierzy wroga, którzy pod wpływem ujadania alianckich wilczurów znieruchomieją - zapewne ze strachu.

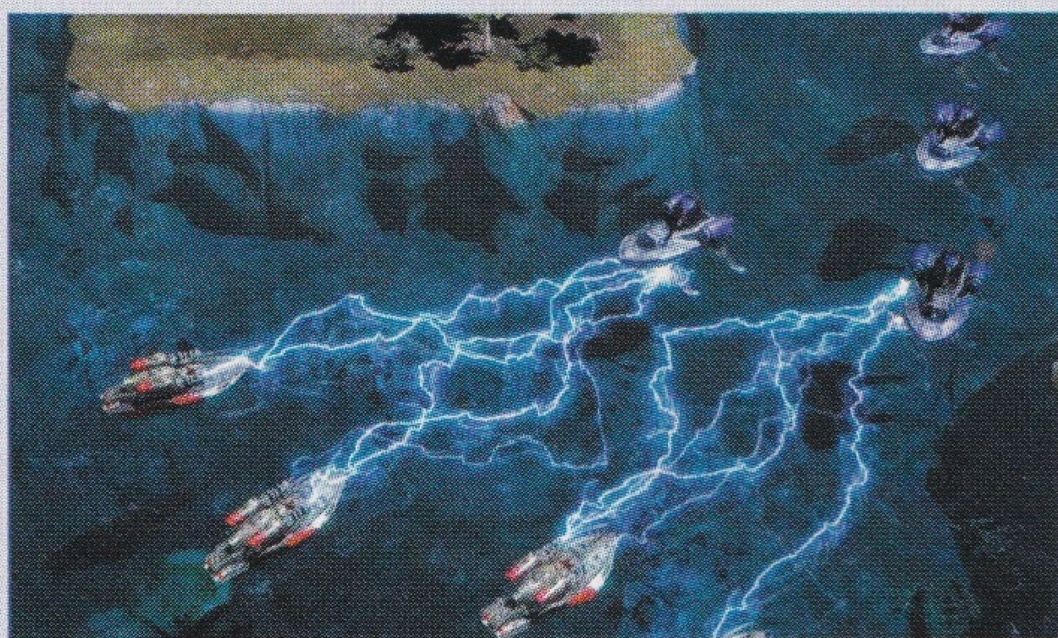
Każdy z oddziałów będzie mieć dwa sposoby działania. Na przykład czołg po odpowiednim użyciu wiązki promieniowania będzie mógł stać się pojazdem zwiadowczym. Nie będzie jednak maszyn uniwersalnych, takich jak czołg Mammoth, który doskonale radził sobie z bronią pancerną i rozjeżdżał piechotę. W większej grupie był nie do zatrzymania. Większość oddziałów nadaje się tylko do jednej rzeczy, za to wykonuje to dobrze. Takie podejście ma zmusić



Za pomocą ataku ciężkich czołgów rosyjskich najlepiej można zaprezentować efektowny model zniszczeń terenu – po każdym strzale z zabudowań fabryki sypią się odłupane kawałki!

PRZECIWNIKA TRZEBA GNĘBIĆ W KAŻDY MOŻLIWY SPOSÓB


Jeśli wróg nie wykazuje należytej dbałości o obronę przeciwlotniczą, spuszczamy mu bomby, które pięknie obniżają zdolności produkcyjne jego fabryk.


Wydaje się, że na morzu można potraktować bohatera prądem. Na szczęście nie jest to jedyny dostępny sposób pozbycia się przeciwnika w tym miejscu.


Na lądzie skafander nie obroni przed niszczycielską gąsienicą. Przy okazji wychodzi na jaw, że Rosjanie od czasów elektryfikacji uwielbiają bawić się prądem.


Budowle nie zachowują proporcji rozmiarów w stosunku do pojazdów, ale to dobrze pasuje do charakteru gry – wszystko pokazywane jest tu z lekkim przymrużeniem oka

graczy do podejmowania bardziej przemyślanych decyzji podczas opracowywania taktyki i przy doborze jednostek do armii. Duże zgrupowania jednego rodzaju broni mają niewielkie szanse na odniesienie sukcesu. Oprócz jednostek konwencjonalnych każda strona konfliktu będzie też miała w arsenale po dwie superbronie.

WSPÓLNA KAMPANIA

Oczywiście jednym z głównych trybów rozgrywki będą trzy kampanie, z których każda liczy od ośmiu do dziesięciu misji. W odróżnieniu od dotychczasowych mają one być rozgrywane w trybie współpracy, czyli do spółki z innym graczem, który przyłączy się do nas przez internet. Sojusznik będzie dzielił z nami pole widzenia, współkorzystał z transportu i lotnisk oraz będzie mógł otrzymać nasze oddziały pod komendę. Nie da się jednak przekazywać sobie bezpośrednio pieniędzy.

Jeżeli nie uda nam się znaleźć nikogo chętnego do gry, jego miejsce zajmą kierowani przez SI generałowie mający różne osobowości. Ich współpraca z nami polegać będzie na wykonywaniu jednej z czterech prostych komend w rodzaju atakuj czy przyjdź mi z pomocą. Jeśli nie wydamy współdowódcy rozkazów, będzie działał na własną rękę.

Każda strona ma trzech elektronicznych dowódców mówiących głosami aktorów i pokazujących się we wstawkach wideo. Sposób rozgrywania misji jest inny zależnie od tego, czy wybierzemy specjalistę od broni pancernej czy od lotnictwa. To zwiększa szansę na powtórne przejście liniowej kampanii.

Misje kampanii będą rozdzielone przerywnikami filmowymi kręconymi nie tylko w studiu, ale też w plenerze oraz renderingami, czyli wcześniej przygotowanymi animacjami komputerowymi. To spory postęp w porównaniu z najnowszymi częściami serii C&C, gdzie znalazły się tylko scenki studyjne.

Zdaniem osób grających już w wersję alfa, graficznie Red Alert 3 jest znacznie lepszy od poprzednich części, czego jednak nie widać na screenach. W grze wrażenie ma robić płynność animacji, efekty wybuchów i wspaniała animacja wody. Na mapach znacznie większych niż w Command & Conquer 3 niemal cały teren można zniszczyć. Po ciężkich bombardowaniach zostają wielkie leje w ziemi. Tworzy to znakomitą atmosferę, która pozwala zanurzyć się w świecie gry. Nie ma jeszcze potwierdzenia, kto stworzy oprawę dźwiękową. Padało nazwisko Franka Klepackiego, który był twórcą oprawy dźwiękowej wielu części Command & Conquera, ale już nie pracuje w EA Pacific.

Ekonomia we wczesnej wersji pozwalała na bardzo szybkie szkolenie jednostek. To jednak zostało zmienione i przeciętna potyczka trwa od 20 do 30 minut. Będzie dobrze! A przekonamy się o tym, jeśli kupimy Gniew Kane'a – do gry będzie dołączony klucz pozwalający na wzięcie udziału w betateście Red Alerta 3! ■


W tej części możliwe będzie stawianie całkiem pokaźnych baz na wodzie. A sądząc po pływakach w miejsce fundamentów, także ich przemieszczanie

Command & Conquer Red Alert 3 16+ www.pegi.info

wymagania minimalne	
procesor 2 GHz, 1 GB RAM, karta graficzna 256 MB, DVD	
przewidywana premiera	przewidywana cena
listopad 2008	139 zł

Seria Command & Conquer szybko się zmienia. Na tych stronach przedstawiamy najfajniejsze ciekawostki ze świata, którym rządzi łysy Kane i złowrogie tyberium!

JAK TO SIĘ ROBI NA PADZIE

Dowodzenie i podbój bez myszki!

Wersja Gniewu Kane'a na Xboxa 360 będzie dostosowana do dżojpada: Po wciśnięciu odpowiedniego przycisku na ekranie pojawia się rozeta, z której szybkim ruchem analogowej gałki wybieramy odpowiedni rozkaz. W ten sposób będziemy wysyłać jednostki do boju, używać zdolności specjalnych czy układać kolejkę do produkcji.

Autorzy podczas pokazu grali na tej samej mapie przy użyciu starego i nowego interfejsu. W drugim wypadku rozkazy wydawane były znacznie szybciej, a gracz nie musiał ciągle skakać po mapce w poszukiwaniu odpowiedniej fabryki. Myszka i klawiatura to jeszcze nie jest, więc nie ma co liczyć, że pecetowcy będą mogli zmierzyć się z konsolowcami na jednym polu bitwy, ale komfort grania zwiększa się wręcz niesamowicie.



W takim promienistym menu wszystkie funkcje są pod ręką – i myszą też dałoby się po nim całkiem nieźle nawigować!

KOMUCH KANE?

Ulubieniec Stalina

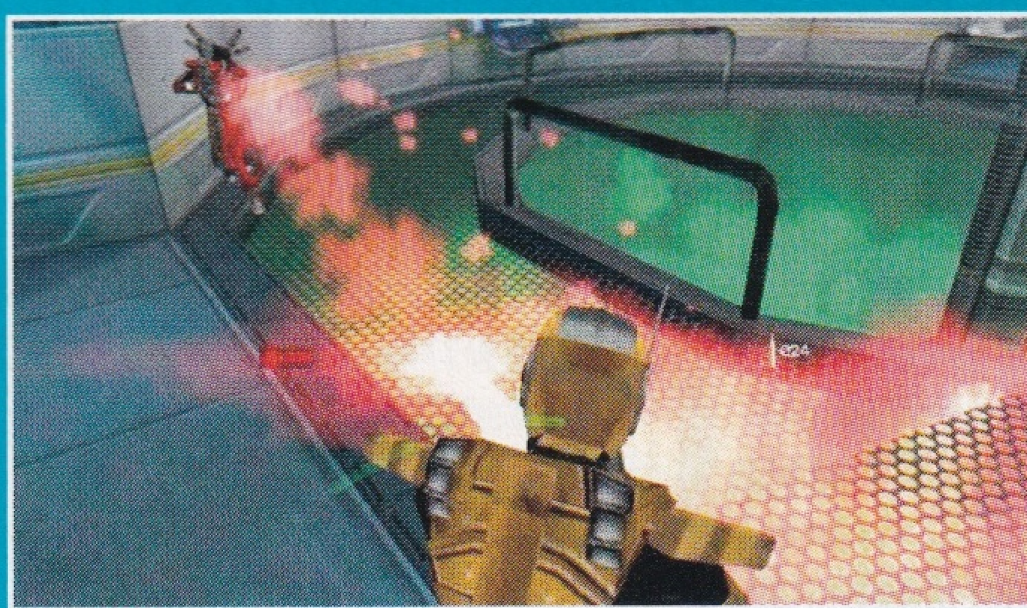


Kto na tym obrazku jest najważniejszy? Wcale nie ten masowy morderca z fajką...

Fani dobrze znają tę historię, ale nie wszyscy wiedzą, że Kane pojawiał się nie tylko w futurystycznych odsłonach serii. Przywódca NOD-u występuje też w... Red Alercie, gdzie doradza samemu Stalinowi. To prawie 50 lat przed pierwszą Wojną o tyberium! W tej wersji historii to Kane był mózgiem sterującym Armią Czerwoną, a Stalin tylko jego kukiełką kontrolowaną za pomocą paranormalnych sztuczek. Wszystko po to, by stworzyć jak najlepsze warunki dla światowej organizacji terrorystycznej.

REBORN INFANTRY BETA

Komandosi nie umierają – idą do piekła się przegrupować



Fani będą mogli nareszcie postrzelać do podobnych miłośnikow C&C – ktoś inny w to raczej nie zagra

Grupa fanów strzelaniny Renegade, którzy nigdy nie postawili na niej krzyżyka, od 2005 roku pracowała nad całkowitą konwersją tego tytułu. Efektem jest Command & Conquer Renegade Reborn, czyli przeniesienie gry do czasów współczesnych i realiów Command & Conquera 3. Reborn jest modem, ale nie wymaga pełnej wersji C&C3.

Gra właśnie weszła w stadium bety. Ze strony grupy (i szybszych serwerów, na przykład stąd: www.gamershell.com/news/46003.html) można zassać 240-megabajtową wersję. Choć nie wróżymy Rebornowi wielkiego sukcesu, to jednak podziwiamy zapał ludzi, którym chciało się poświęcić tyle czasu swojej ukochanej grze.

TIBERIUM

Dowódź oddziałem, strzelaj i skacz

Wygląda na to, że już w tym roku doczekamy się dobrej strzelaniny rozgrywającej się w świecie Command & Conquera. Tiberium należeć będzie właśnie do tego gatunku.

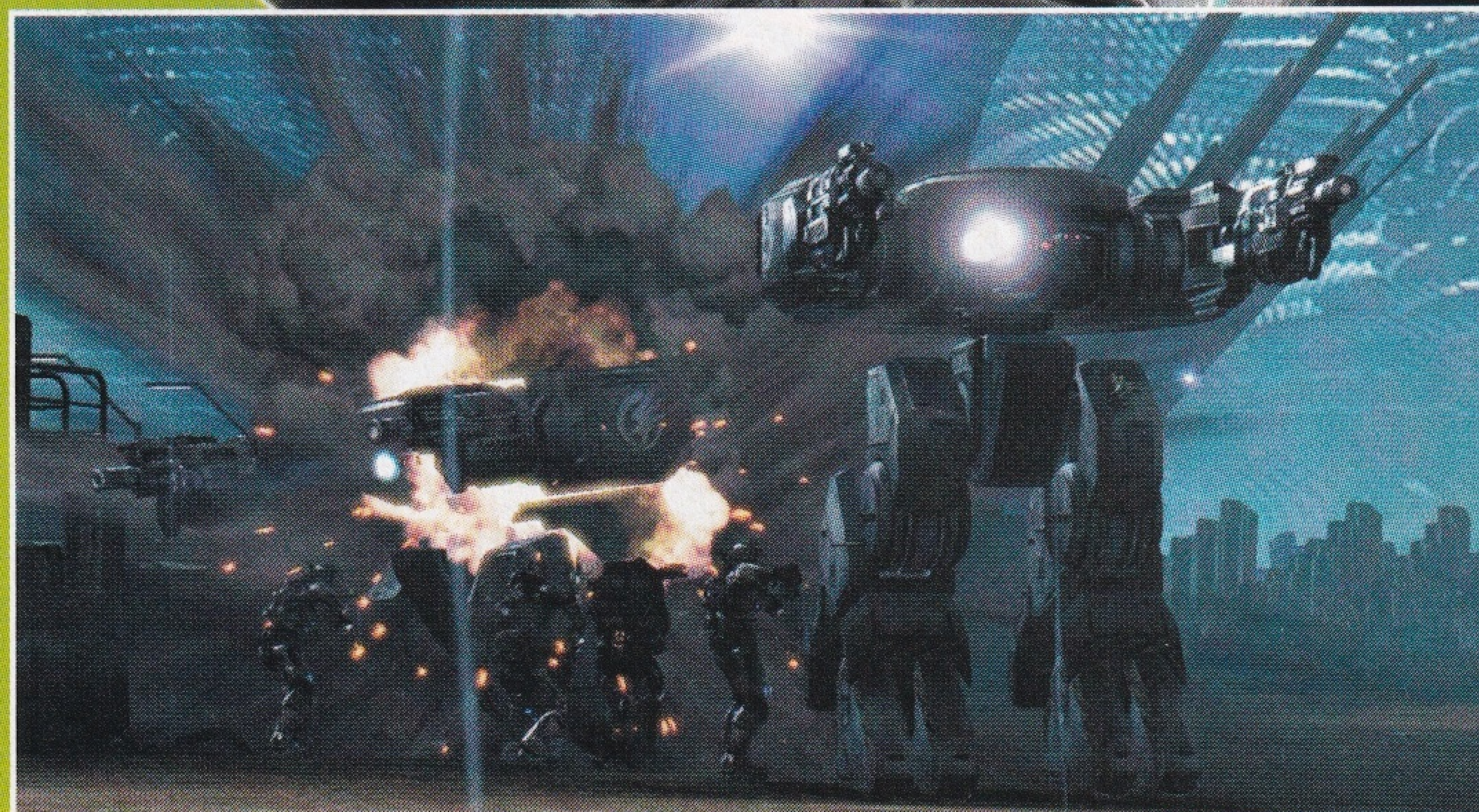
Z opublikowanych dotąd pierwszych zapowiedzi wynika, że będziemy tutaj mieli do czynienia z czymś w rodzaju klasycznego fpp-a, w którym jednak równie wielką wagę co do strzelania przywiązuje się do elementów strategii czasu rzeczywistego, czyli taktycznego planowania. Podczas gry wcielimy się w Ricardo Vegę, bohaterskiego superżołnierza GDI, który odegrał ważną rolę w trakcie trzeciej wojny o tyberium. Teraz staje na czele oddziału i rusza do boju ze scrinami, którzy nadal zagrażają Ziemi.

Choć to strzelanina, Ricardo wcale nie będzie musiał brać bezpośredniego udziału w walce. Zamiast tego na przykład wyśle do boju towarzyszy sterowanych przez komputer – zarówno zwykłych piechociarzy jak również pojazdy bojowe, a nawet tytany GDI, czyli potężne maszyny kroczące. W trybie rts świat będziemy oglądać z satelity, błyskawicznie wydając potrzebne rozkazy, chociaż nie ma co spodziewać się przesadnie głębokiej strategii.

Oczywiście to, że Ricardo nie będzie musiał walczyć, nie oznacza, że nie będzie mógł. Wręcz przeciwnie. Nasz bohater będzie miał broń mogącą w razie potrzeby zamieniać się w karabinek szturmowy, wyrzutnię rakiet czy snajperkę. Dodatkowo Vega użyje plecaka rakietowego, aby wykonać długie skoki, błyskawicznie przemieszczając się na strategiczną pozycję. Ricardo ma być wart tyle co kilka jednostek bojowych. Ktokolwiek widział kiedyś, jak w Command & Conquerze sprawuje się jednostka taka jak Tania czy Yuri, ma niezłe porównanie.

Fajnym pomysłem będzie wykorzystanie tyberium do określania rozmiaru grupy Ricarda: im więcej złóż zajmiemy, tym więcej oddziałów będzie się dało przywołać. Oznacza to jednocześnie, że czasami będzie zostawić kogoś z tyłu do obrony zajętych kryształków. Dodatkowo Vega ma mieć możliwość zamawiania ataku satelitarnego!





Strzelanina na wielką skalę w świecie Command & Conquera to jest to, na co czekało wielu fanów serii. Wkrótce będą mogli zaspokoić swoje pragnienie


MAND
QUER
KANE'A


COMMAND
&
CONQUER
3


GNIEW KANE'A

COMM
&
CONQ
GNIEW

PARK

TYBERIAŃSKI TASIEMIEC

Saga Command & Conquer trwa już ponad dekadę – w grach to kilka epok!

Kiedy podliczymy wszystkie gry wykorzystujące realia uniwersum Command & Conquera, jakie się dotąd ukazały, może się mocno zakręcić w głowie. Wliczając w to tytuły, których wejście na rynek zaplanowane jest lada dzień albo już wkrótce (czyli Tiberium i Gniew Kane'a) oraz wszystkie dodatki, wychodzi nam oszałamiająca liczba 16 części! A jeśli doliczyć zapowiadany Red Alert 3 – 17.

Co ciekawe, wszystkie te tytuły były robione aż przez trzy różne firmy. Do roku 2002 pieczę nad serią sprawowała firma Westwood Studios. Command & Conquer: Generals powstało już w studiu EA Pacific (znanym wcześniej jako Westwood Pacific), zaś pozostałe tytuły w EA Los Angeles. Mimo częstych zmian zespołów producenckich serii udało się utrzymać równy, wysoki poziom, czego efektem jest 25 milionów sprzedanych kopii.

To także jedna z najdłużej istniejących serii gier na PC. Pierwsza część zwąca się po prostu Command & Conquer została wydana w 1995 roku, czyli aż 13 lat temu. Pod tym względem dorównuje jej niewiele innych serii, na przykład Need for Speed (też EA), która zadebiutowała również w 1995 roku.



Już od 13 lat ludzie wysyłają powolne żniwiarki na zbiór tyberium i czekają niecierpliwie na moment, kiedy będzie można wysłać do bazy wroga niezwyciężoną armię

C&C MOBILE

Komórkowy rts!



Możliwości nowych telefonów wystarczą, by podbić cały świat (na ekraniku)

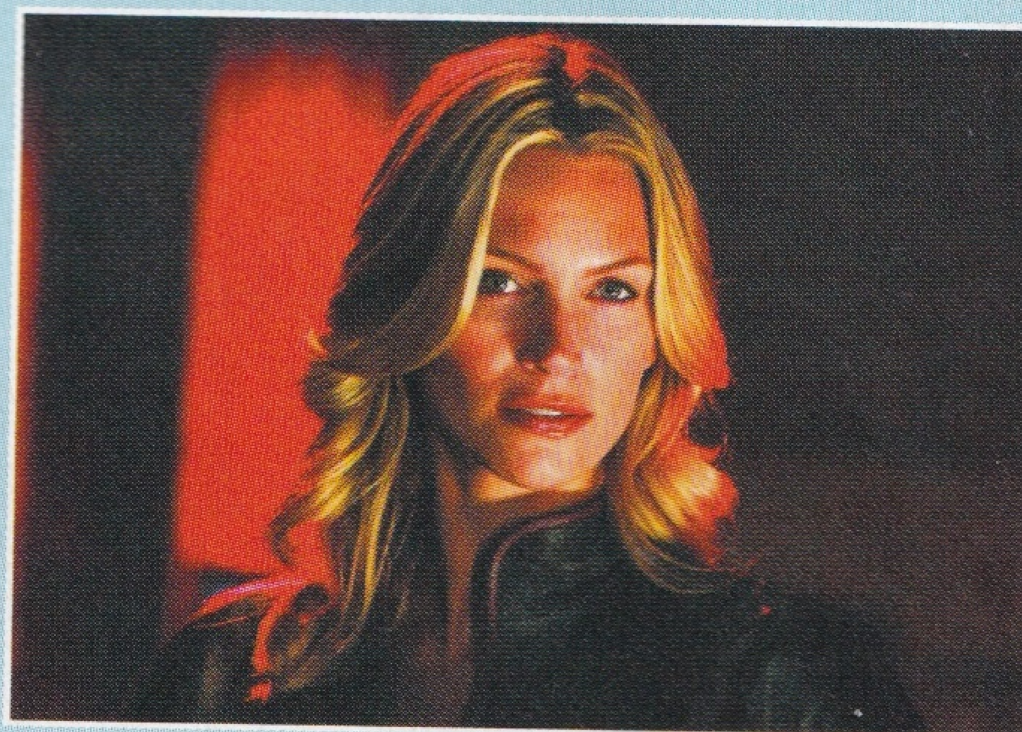
W połowie marca posiadacze telefonów komórkowych zdolnych do wyświetlania kolorowego obrazu w wysokiej rozdzielczości i z procesorkiem dostatecznej mocy (a zatem znakomitej większości) w końcu otrzymali pełnoprawną wersję nowej gry z serii, czyli Command & Conquer 3: Wojny o tyberium. Oczywiście ze zrozumiałych względów zamiast trójwymiarowej grafiki mamy tu oprawę w dwóch wymiarach bardzo przypominającą starsze (ale nie te najstarsze) części Command & Conquera. Animacja jednostek wygląda wzorowo, efekty specjalne też cieszą oko, a całość działa zaskakująco płynnie. Jedyny problem to sterowanie - dopóki ktoś nie wymyśli myszki do komórki, musimy męczyć się na malutkich przyciskach.

Gracz wciela się w dowódcę wojsk GDI i rusza od walki z silami NOD-u kierowanymi przez samego Kane'a. Celem będzie odbicie terytorium z bogatymi zapasami tyberium, które NOD przejął pod swoją kontrolę. Czyli standard.

NATASHA HENSTRIDGE W GNIEWIE KANE'A

Nowa agentka NOD-u

Seria Command & Conquer od dawna wykorzystuje twarze znanych aktorów z Hollywood. Występował w niej James Earl Jones (głos Dartha Vadera) czy Michael Ironside (Żołnierze kosmosu, głos Sama Fishera ze Splinter Cella). W dodatku Gniew Kane'a do Command & Conquera 3 zobaczymy urodziwą Natashę Henstridge znaną jako „ta panna z Gatunku". Henstridge dołączy do Carla Lumbly (znanego fanom serialu Agentka o stu twarzach z roli Marcusa Dixona) oraz oczywiście Josepha Kucana, który jak zwykle będzie odgrywał rolę Kane'a. Autorzy zapowiadają, że ta trójka będzie znajdować się w centrum wydarzeń w Gniewie Kane'a. Natasha zagra rolę Alexy Kovacs, wysoko postawionej agentki Bractwa NOD.



Nikt w całej serii nie wyglądał tak dobrze. To zasługa nie tylko Natashy Henstridge, ale i postępu techniki

UWAGA KOLEKCJONERZY

Zestaw obowiązkowy każdego fana Command & Conquera

Prawdziwa gratka dla wszystkich fanów oraz dla tych, którzy dopiero chcą dołączyć do wojny o tyberium. Electronic Arts niedawno wydało edycję kolekcjonerską, w której skład wchodzi gra Command & Conquer 3: Wojna o tyberium i dodatek Gniew Kane'a. To aż 45 długich misji, w których poznajemy historię powrotu Kane'a do władzy oraz oczywiście trzecią wojnę o tyberium, w której przeciwko ludziom występują bezwzględni obcy z rasy scrin.

Ale prawdziwą gratką dla miłośników gier z serii Command & Conquer, a przede wszystkim dla wszystkich zagorzałych fanów Red Alerta będzie specjalny kod, który pozwoli nam wziąć udział w internetowych betatestach nadchodzącego Red Alerta 3. Jeśli ktoś jest prawdziwym zapaleńcem, to takiej okazji po prostu nie może przegapić.



Nawet jeśli mamy już w swojej kolekcji Command & Conquer 3: Wojny o tyberium i dodatek Gniew Kane'a, możliwość wzięcia udziału w betatestach jest kusząca

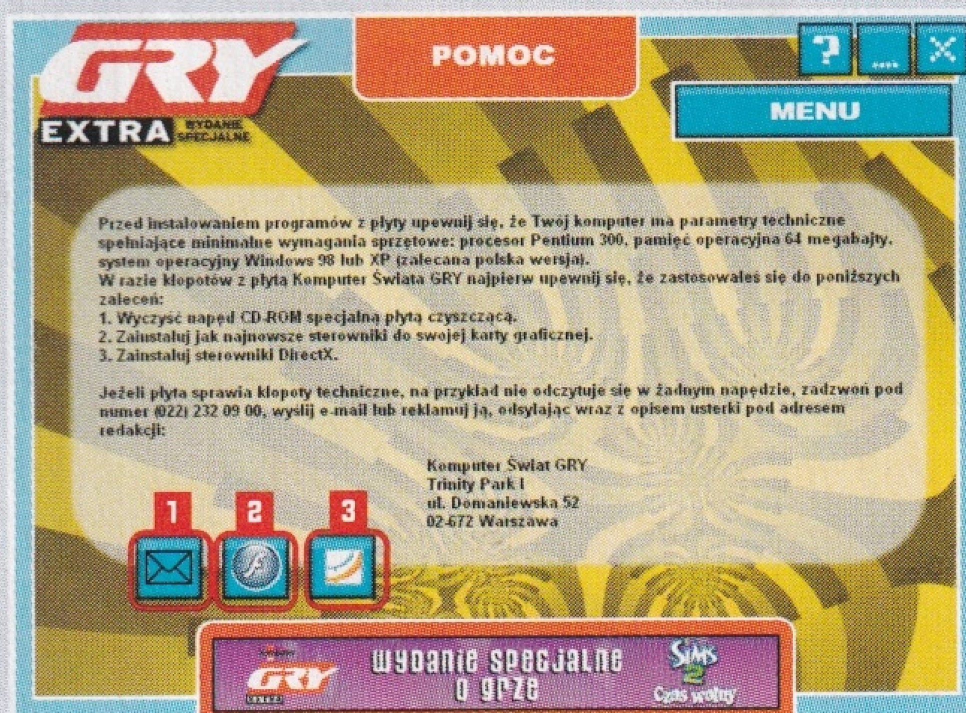
Korzystamy z płyty GIER EXTRA

PODSTAWY OBSŁUGI PŁYTY

Obsługujemy menu



1 Po włożeniu płyty do napędu CD lub DVD automatycznie otwiera się okno menu. Jeśli tak się nie dzieje, należy sprawdzić ustawienia napędu.
1 Wyświetlamy teksty pomocy wyjaśniające, jak korzystać z płyty.
2 Minimalizujemy okno menu.
3 Zamykamy okno menu, wychodząc z programu instalacyjnego.
4 Rozwijamy wszystkie pozycje menu.
5 Przechodzimy do menu instalacyjnego pełnej wersji Command & Conquer.
6 Oglądamy filmy promujące dodatek do C&C3 - Gniew Kane'a.
7 Czytamy poradnik do gry Command & Conquer 3.



2 Na ekranie pomocy dowiadujemy się, jak postępować w razie wystąpienia jakichkolwiek problemów z płytą. Możemy stąd wysłać e-mail do redakcji GIER EXTRA 1, zainstalować najnowszą wersję Flash Playera 2 oraz Foxit Readera 3 służącego do czytania plików w formacie PDF zawartych na płycie.

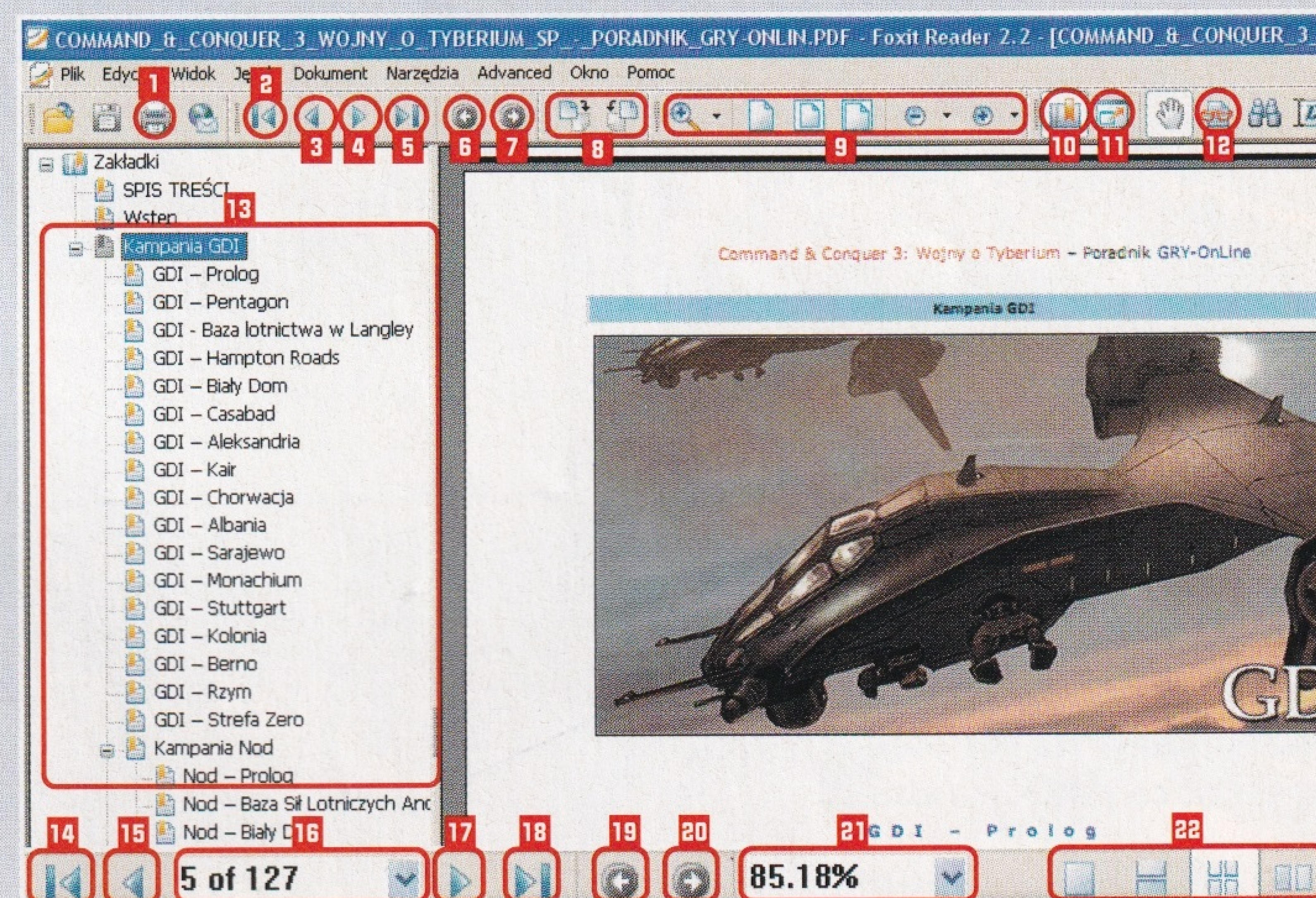


3 Na płycie znajduje się sześć filmów promujących Gniew Kane'a, dodatek do gry Command & Conquer 3. Dwa z nich mają wersję wyższej jakości.
1 Przewijamy film w stronę początku, nie przerywając jego odtwarzania.
2 Rozpoczynamy odtwarzanie filmu.
3 Wstrzymujemy odtwarzanie filmu lub powracamy do oglądania go.
4 Przewijamy film w stronę jego końca, nie przerywając jego odtwarzania.
5 Zatrzymujemy odtwarzanie filmu i powracamy na jego początek.
6 Włączamy odtwarzanie filmu na pełnym ekranie.
7 Wybieramy film (klikamy na HD, by obejrzeć wersję o lepszej jakości).

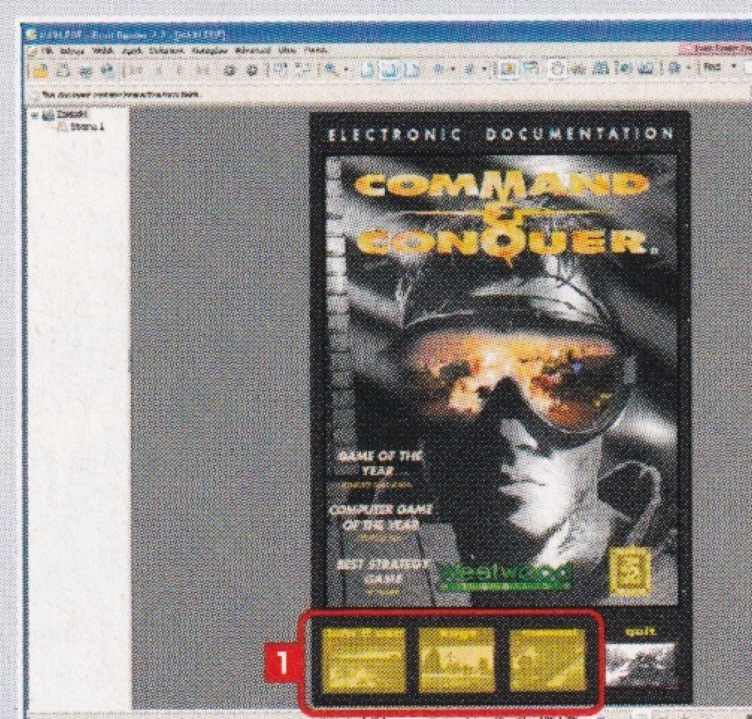


Pokazujemy, jak korzystać z materiałów zawartych na płycie oraz podpowiadamy, jak grać w dołączoną pełną wersję gry Command & Conquer

Używamy Foxit Readera do czytania materiałów



1 Płyta zawiera poradnik do Command & Conquera 3 w formacie PDF. Otwieramy go w Foxit Readerze.
1 Drukowanie poradnika
2 Na początek
3 Strona wstecz
4 Strona do przodu
5 Na koniec
6 Poprzednia strona
7 Następna strona
8 Ustalenie orientacji stron
9 Regulacja powiększenia
10 Schowanie i pokazanie zakładek
11 Wyświetlanie na całym ekranie
12 Szukanie tekstu
13 Zakładki
14 Na początek
15 Strona wstecz
16 Wybór albo wpisanie numeru strony, do której chcemy przejść
17 Strona do przodu
18 Na koniec
19 Poprzednia strona
20 Następna strona
21 Wybór lub wpisanie konkretnego powiększenia strony
22 Sposób, w jaki strona będzie wyświetlana na ekranie



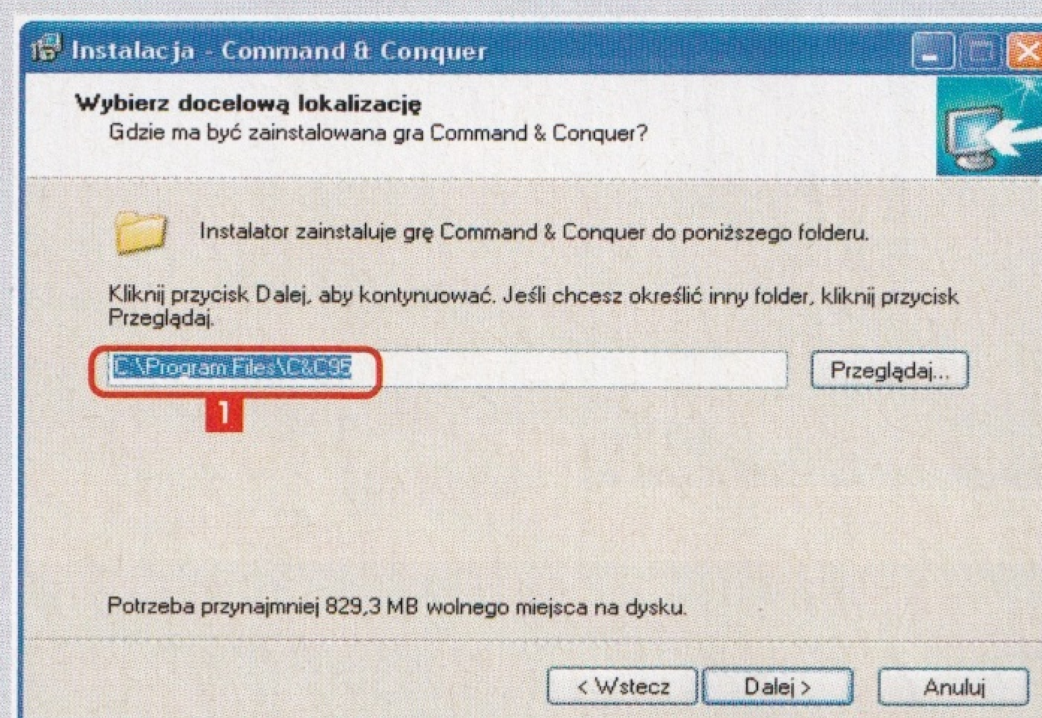
2 Nietypowo obsługujemy instrukcję do pierwszego Command & Conquera. Wykorzystuje odnośniki oznaczane jaskrawą barwą 1. Klikamy na nie, by przenosić się między sekcjami.

CZAS NA WIELKIE GRANIE: OTO COMMAND & CONQUER!

Instalujemy i konfigurujemy grę Command & Conquer



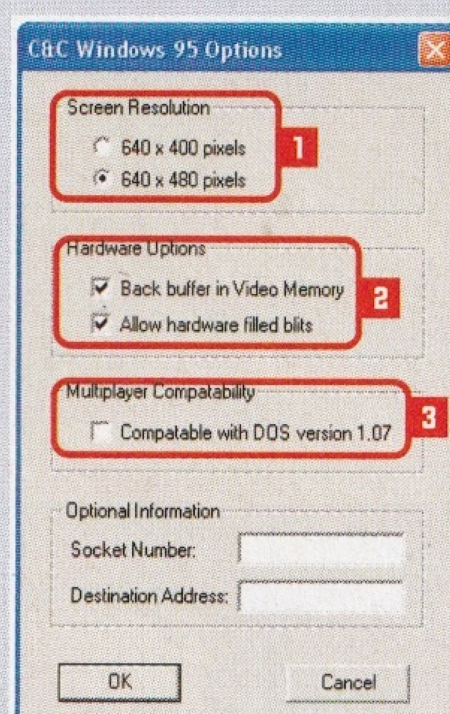
1 Klikamy na [1], rozwijając menu płyty, po czym wybieramy z niego pozycję [2]. Klikając poniżej okienka pokazującego screen z gry, czytamy instrukcję do gry Command & Conquer [3], sprawdzamy, czy nasz komputer spełnia jej wymagania sprzętowe [4] oraz rozpoczynamy jej instalację [5].



2 Przed rozpoczęciem kopiowania plików gry Command & Conquer do komputera mamy możliwość zmiany lokalizacji folderu gry. Jeśli na dysku C: jest zbyt mało miejsca lub z innych powodów chcemy mieć grę na innym, najwygodniej zmienić tylko pierwszą literę w ścieżce [1].

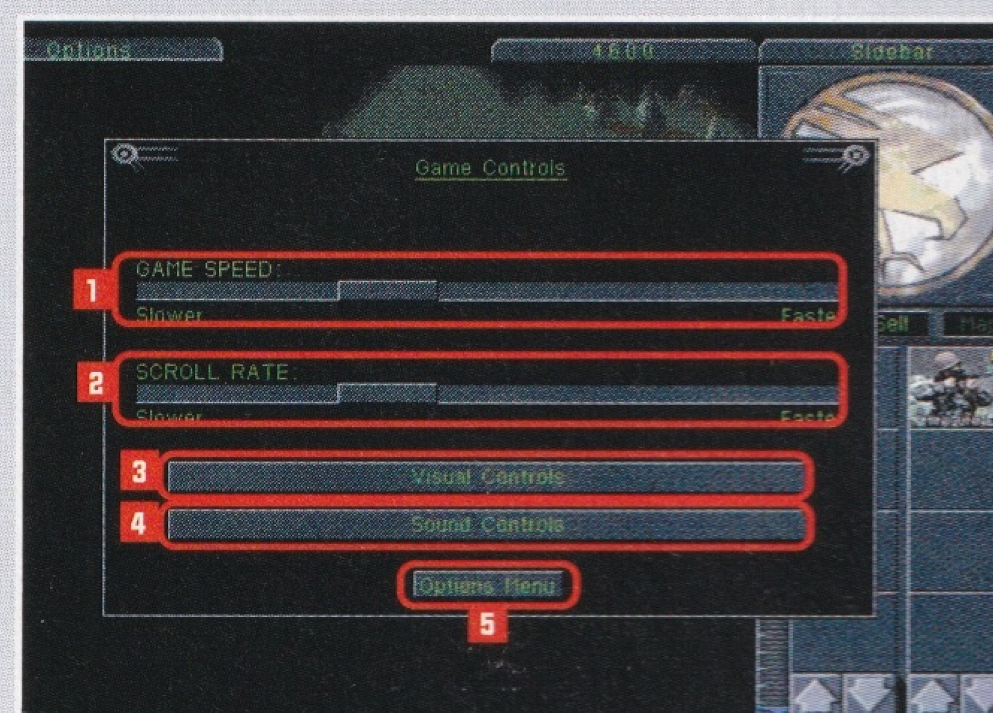
3 Po zakończeniu instalacji w menu Start pojawia się grupa Command & Conquer. Oprócz skrótu do gry znajdujemy tam program konfigurujący aplikację.

[1] Wybór rozdzielczości, w jakiej uruchamia się gra
[2] Opcje na wypadek problemów z grą
[3] Opcje dotyczące gry wieloosobowej (niedostępnej)

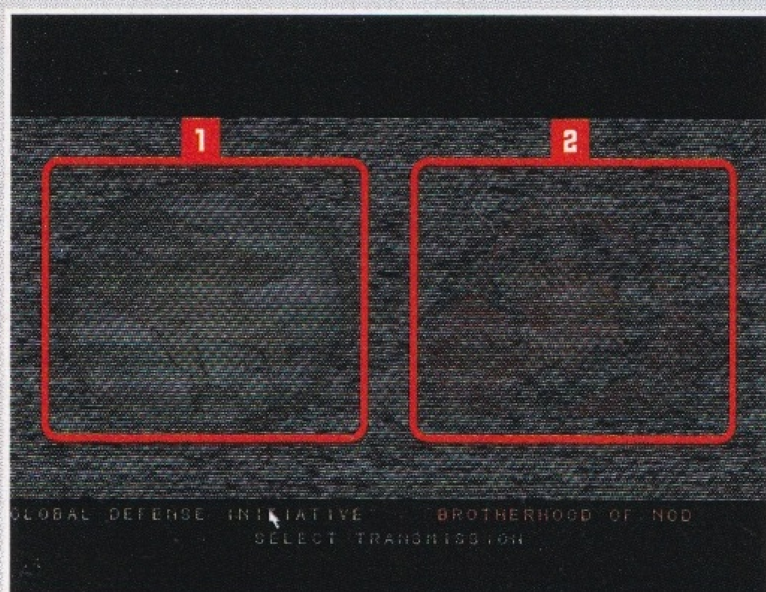


4 Więcej opcji znajdujemy w samej grze, w menu po rozpoczęciu rozgrywki pod pozycją Game Controls.

[1] Regulujemy prędkość rozgrywki
UWAGA! To bardzo ważna opcja. Standardowo rozgrywka toczy się tutaj w tempie, które wydaje się mocno ślamazarne w stosunku do dzisiejszych gier!
[2] Regulujemy prędkość przewijania ekranu po przysunięciu do niego kursora myszy
[3] Zmieniamy parametry wyświetlanego obrazu
[4] Ustawiamy głośność efektów i muzyki oraz dobieramy utwory
[5] Powrót do menu wyżej



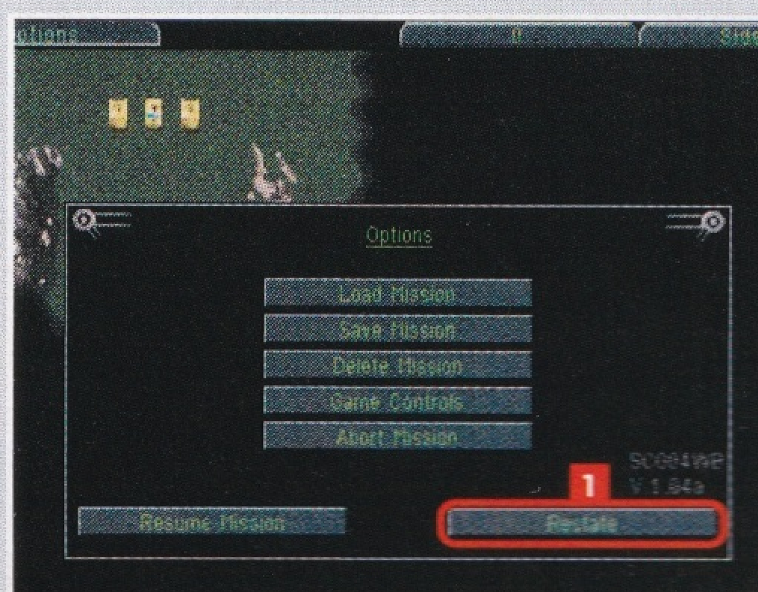
Poznajemy podstawowe zasady gry



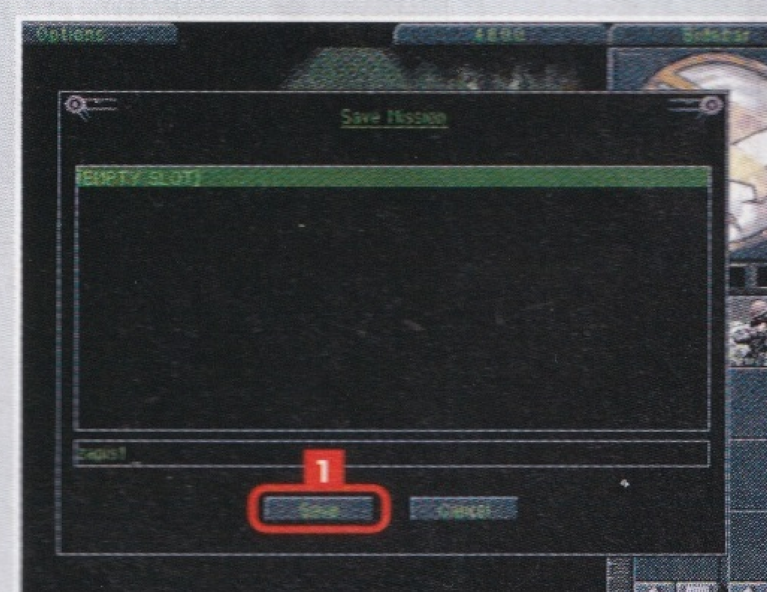
1 Command & Conquer przedstawia konflikt w niedalekiej przyszłości. Wybieramy, czy chcemy opowiedzieć się po stronie Global Defence Initiative [1] czy nieco mniej szlachetnego Brotherhood of NOD [2].



2 Na mapie pokazywane są postępy naszej frakcji. Zdobywając kolejne obszary, czasem decydujemy, gdzie przeprowadzamy kolejny atak [1]. Dzięki temu możemy nieco wpływać na przebieg kampanii.



3 W trakcie odprawy przełożony informuje nas o celach misji. Możemy je sprawdzić w dowolnej chwili, wchodząc do menu i wybierając Restate [1]. Dostajemy krótki komunikat tekstowy o celu i możliwość obejrzenia odprawy.



4 Grę zapisujemy dowolnie często. Podczas zapisywania pamiętamy, że najpierw zatwierdzamy Enterem wstukaną nazwę, a potem wykonujemy zapis, klikając na [1] – łatwo się pomylić i poprzestać na tym pierwszym!

Sterowanie

- [G] – patrolowanie okolicy
- [X] – rozproszenie oddziału
- [S] – zatrzymanie
- [ctrl] + [F7] do [F10] – oznaczenie miejsca na mapie
- [F7] do [F10] – przejście do miejsca na mapie
- [ctrl] + [0] do [9] – oznaczenie grupy cyfrą
- [0] do [9] – wybranie grupy oznaczonej cyfrą
- [alt] + [0] do [9] – przeniesienie widoku do grupy oznaczonej cyfrą
- [tab] – schowanie lub pokazanie bocznego paska
- [H] – przeniesienie się do centrum bazy
- [N] – przejście do następnej jednostki
- [Home] – wycentrowanie widoku na zaznaczonej jednostce

Wznosimy zaczątki bazy



1 Kierujemy pojazd konstrukcyjny (Mobile Construction Vehicle, MCV – tym skrótem będziemy go od tej pory nazywać) w miejsce, w którym chcemy rozpocząć budowę. Najeżdżamy kursorem na pojazd. Jeśli wokół pojawiają się strzałki [1], oznacza to, że daje się tu budować. Klikamy na MCV.



2 Powstaje główny budynek bazy, który łatwo jest rozpoznać po wiszącym przed nim ramieniu dźwigu. Dopiero kiedy posiadamy przynajmniej jedną taką konstrukcję, możemy budować wszelkie inne – na panelu po prawej stronie pojawiają się ikony budynków, jakie możemy postawić.

Rozbudowujemy bazę



1 Przesuwamy kursor myszy na menu budowy po prawej. Kiedy zatrzymujemy go nad budynkiem, który nas interesuje, pojawia się jego nazwa i cena **1**. Pieniądze te będą równomiernie pobierane z naszego konta w czasie budowy. Klikamy, by rozpocząć.



2 Kiedy nowy budynek jest już gotowy, co poznajemy po napisie READY **1**, ponownie klikamy na jego ikonę i przesuwamy kursor nad planszę. Na czerwono **2** zapalają się te pola, które są zajęte. Budujemy tylko na polach przylegających do innych naszych budynków!

3 Wybudowanie niektórych typów budynków, na przykład elektrowni, otwiera możliwość wznoszenia kolejnych **1** i lista rozrasta się. Przewijamy ją za pomocą strzałek **2**. Zakres dostępnych do budowy konstrukcji powiększa się wraz z naszymi postępami w kampanii.



4 By wstrzymać budowę i oszczędzić fundusze na coś innego, klikamy na ikonę tworzonego budynku prawym przyciskiem myszy. **Ponowne kliknięcie prawym przyciskiem anuluje proces** i odzyskujemy wszystkie pieniądze. Kliknięcie lewym wznawia proces budowania.





5 Aby zlikwidować już stojący budynek, na przykład po to, aby zrobić miejsce na inny lub z nagłej finansowej konieczności, klikamy na Sell **1**, a następnie na konstrukcję, która ma zostać sprzedana. Wtedy jednak odzyskujemy już tylko połowę włożonych pieniędzy.



6 By usunąć uszkodzenia konstrukcji, na przykład po ataku wroga, klikamy na Repair **1** i wskazujemy budynek do naprawy. Na naprawianej budowli pojawia się ikona klucza. Pamiętamy tylko, że to kosztuje i w razie braku pieniędzy naprawa nie nastąpi!

Zbieramy tyberium



1 W Command & Conquerze na rozbudowę bazy i powoływanie jednostek do rosnącej armii zarabiamy, eksploatując złoża kosmicznej substancji tyberium. Niektóre zasoby są skończone, natomiast te obok tryskających drzewek **1** odnawiają się bez końca.



2 Po postawieniu w bazie pierwszej elektrowni w panelu pojawia się nowa budowla – rafineria tyberium **1**. Stawiamy ją możliwie jak najbliżej pola tego cennego minerału. Żniwiarka **2** automatycznie wyrusza wtedy na zbiory.



3 Tyberium jest zwożone do rafinerii i zasila nasze konto. By usprawnić proces, budujemy więcej rafinerii lub dodatkowe żniwiarki w fabryce pojazdów. **UWAGA!** Żniwiarkom z fabryki trzeba ręcznie nakazać udanie się do złoża, inaczej stoją bezczynnie.

Zasilamy bazę



1 Do podstawowych budynków należą elektrownie. Pionowy pasek obok panelu budowy **1** pokazuje, jaką moc dają te należące do nas, a niebieski wskaźnik **2** – jakiej mocy potrzebujemy.

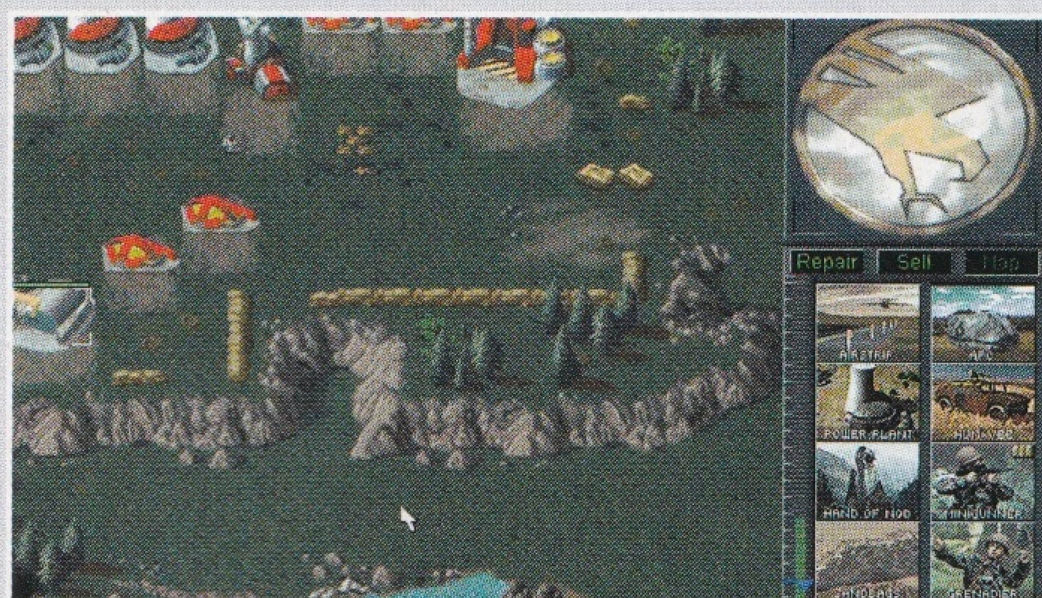


2 Jeśli moc elektrowni jest za niska w stosunku do potrzeb, wskaźnik staje się czerwony **1**. To zła sytuacja, bo produkcja postępuje wtedy bardzo powoli, a niektóre budynki przestają działać!



3 Prąd jest szczególnie ważny, gdy używamy zaawansowanych wież obronnych, które bez zasilania nie działają. Wykorzystujemy to, podczas ataku niszcząc najpierw elektrownie wroga **1**.

Tworzymy jednostki



1 Na prawym pasku pojawiają się jednostki, jakie możemy utworzyć. Wybór jest zależny od tego, jakie budowle postawiliśmy czy przejęliśmy od przeciwnika. **Równocześnie można budować tylko jedną jednostkę** należącą do danej formacji, jak piechota.



2 Zwykle warto wznosić dodatkowe fabryki i koszary, bo im więcej mamy budynków produkujących dany rodzaj jednostek, tym krócej trwa ich powoływanie pod broń. Klikamy na budynek, z którego mają wychodzić jednostki, by oznaczyć go jako Primary **1**.

Podstawy walki



1 By wydać rozkaz, zaznaczamy oddział. **Klikamy na jednostkę, by stała się aktywna.** Możemy też przeciągnąć kursor, trzymając lewy przycisk myszy, by zaznaczyć wiele jednostek.



2 By dodać lub usunąć jednostkę z grupy, trzymamy klawisz [shift] i klikamy na nią. **UWAGA!** Możemy tak dodawać tylko pojedyncze sztuki, nie daje się dorzucić całej grupy naraz!



3 Zaznaczoną grupę przypisujemy do klawisza. By to zrobić, naciskamy naraz [ctrl] i [0] do [9]. Odtąd gdy naciskamy jeden z klawiszy numerycznych, już bez [ctrl], grupa zostaje wybrana.



4 Rozkazy wydajemy, wskazując cel i klikając. Jeśli pokazujemy puste miejsce, jednostki udają się tam, jeśli wroga - atakują go. Możemy wymusić też atak na podłoże, trzymając [ctrl].

Specjalne funkcje piechoty



1 Jednostki piechoty daje się **przewozić na pokładzie specjalnych transporterów opancerzonych oraz śmigłowców.** W tym celu klikamy na postać, następnie wskazujemy pojazd i nakazujemy jej wejście. Niestety każdego z piechurów trzeba pakować do środka osobno!



2 Jednostki **engineer** (czyli po prostu saperzy) ozwalają przejmować budynki wroga i to w jednej chwili - wystarczy doprowadzić taką jednostkę do wrogiej konstrukcji. Po odebraniu jej wrogowi możemy ją szybko sprzedać, ale także budować w jego bazie wieżyczki!

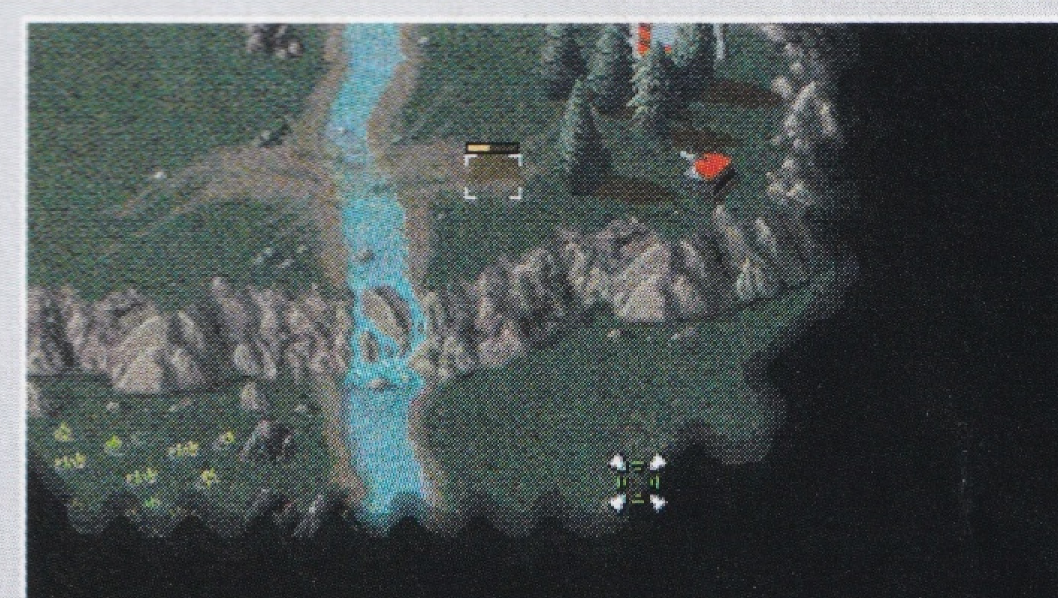
Poznajemy funkcje wybranych jednostek



1 **Żołnierz z wyrzutnią rakiet** jest świetny przeciw czołgom i budynkom, ale łatwo ulega piechocie z karabinami. Daje się go rozjechać czołgiem.



2 Przed atakiem **grenadiera GDI** łatwo uciec, więc lepiej atakować nim jednostki zajęte ostrzałem. Inaczej niż rakiety, granaty są świetne przeciw piechocie.



3 **Niewidzialny czołg NOD** to dobry zwiadowca. Ma duże pole widzenia, jest szybki i niewidzialny, póki nie atakuje. Walczy jednak bardzo słabo.

Stopka redakcyjna



Adres redakcji
Trinity Park I
02-672 Warszawa
ul. Domaniewska 52
Kontakt z czytelnikami:
tel. 0 22 232 09 00
www.ksgry.pl
gry@komputerswiat.pl
Dyrektor wydawniczy:
Aleksy Uchański

Redaktor naczelny:
Krzysztof Papliński
Redaguje zespół:
Dariusz Michalski
Jakub Kowalski (zastępca redaktora naczelnego)
Mateusz Ożyński
Wojciech Setlak (sekretarz redakcji)
Piotr Wojtania (redaktor płyty CD)
Tadeusz Zieliński
Redaktorzy graficzni:
Marcin Perłowski (szef studia DTP)
Marta Stanisławczyk

Redaktor techniczny:
Sławomir Grabowski
Korekta: Maria Lipszyc

axel springer
od 1994 roku
Wydawca:
Axel Springer Polska Sp. z o.o.
członek Izby Wydawców Prasy
i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
www.axelspringer.pl, asp@axelspringer.pl
Adres: 02-672 Warszawa
ul. Domaniewska 52
Recepcja tel. 0 22 232 00 00
0 22 232 00 01
Prezes zarządu:
Florian Fels
Prezes honorowy:
Wiesław Podkański

Dyrektor zarządzający ds. czasopism:
Małgorzata Barankiewicz
Dyrektor finansowy:
Edyta Sadowska
Dyrektor biura zarządu:
Michał Fijoł
Biuro Reklamy Magazynów:
Sekretariat tel. 0 22 232 01 49, fax 0 22 232 55 07
Mariusz Wąsiński (dyrektor)
Paweł Stano tel. 0 22 232 01 20, 0 500 240 318
Agnieszka Stańczuk 0 22 232 01 32, 0 508 000 368
Koordynator ds. wydawniczych:
Paweł Bulwan
Promocja: Marcin Łukiewicz tel. 0 22 232 00 57
Piotr Marczak tel. 0 22 232 00 58
Alicja Sokołowska tel. 0 22 232 00 56
ksgry.promocja@axelspringer.pl

Księgowość: Janusz Bąk (główny księgowy)
Kolportaż: Rafał Kamiński (dyrektor)
Produkcja: Mariusz Gajda (dyrektor)
Druk: RR Donnelley Europe, Kraków
Prenumerata i wydania archiwalne:
tel. 0 22 358 62 06, prenumerata@askontakt.pl
Reklamacje:
tel. 0 22 761 32 14, kontakt@infor.pl
Prenumerata zagraniczna:
http://kiosk.redakcja.pl

